SNSP-ZL-FRA/

THE LEGEND OF ZELDA™
A LINK TO THE PAST™

MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

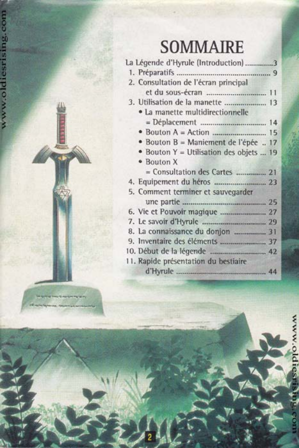


Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu The Legend of Zelda™ A Link to the Past ™ pour votre console Super Nintendo Entertainment System™.

Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel afin de bénéficier pleinement de votre nouveau jeu. Prenez soin de conserver le livret pour vous y reporter ultérieurement.

Cette cartouche de jeu présente une fonction de sauvegarde par pile qui permet de conserver une partie.
ATTENTION : Si vous éteignez et allumez la console plusieurs fois de suite, le contenu de la mémoire peut disparaître. Reportez-vous à la page 25 pour plus de détails sur la fonction sauvegarde.



SOMMAIRE

La Légende d'Hyrule

Il est instructif, pour planter le décor de l'aventure du légendaire héros d'Hyrule, d'étudier le mythe de la Triforce, ancienne épopée de la création du monde à laquelle les habitants du pays d'Hyrule croient toujours. Les origines de chaque culture reposent sur des théories et des mythes qu'il peut être bénéfique et intéressant d'analyser en détail car la structure sociale actuelle en est souvent le reflet. D'après la légende, le peuple hylien constituait le peuple élu des dieux légendaires d'Hyrule. Les rouleaux de parchemin laissés par cette ancienne ethnie sont la source principale des légendes.

La Création d'Hyrule

Selon les parchemins Hyliens, les dieux mythiques descendirent d'une lointaine nébuleuse sur le monde et y créèrent l'ordre et la vie. Le Dieu de la Puissance teignit les montagnes en rouge avec du feu et engendra le pays. Le Dieu de la Sagesse créa la science et la sorcellerie et ordonna la nature. Enfin, le Dieu du Courage, grâce à la justice et la vitalité donna naissance aux formes vivantes (les animaux qui rampent sur terre et les oiseaux qui s'élèvent dans le ciel). Lorsque les dieux eurent terminé leur œuvre, ils quittèrent le monde mais non sans avoir créé un symbole de leur force, un triangle en or connu sous le nom de Triforce. Cet objet façonné contenait une petite partie de l'essence des dieux et son rôle consistait à ordonner intelligemment la vie sur le monde d'Hyrule.

Quoiqu'étant un objet inanimé, la Triforce avait la puissance d'accorder trois titres qui donnaient de grands pouvoirs à celui qui les recevait : "Le Forgeur de la Force", "le Détenteur du Savoir" et "le Juré du Courage". De sa cachette de la Terre d'Or où les dieux l'avaient placée, la Triforce appelait les gens du monde extérieur à la chercher dans l'espoir d'être découverte par quelqu'un méritant ces titres.



Les Hyliens étaient dotés de pouvoirs surnaturels et de talents de sorcellerie. On racontait que leurs longues oreilles pointues leur permettaient d'entendre les messages des dieux ; la plupart des habitants d'Hyrule les tenait donc en haute estime. Leurs descendants s'établirent dans diverses parties du monde et diffusèrent leur savoir et leur connaissance magique. Mais, lors de sa transmission, la connaissance fut souvent altérée ou complètement perdue...

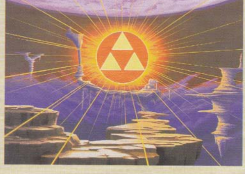
Les Portes Vers la Terre d'Or

A Hyrule, beaucoup de bâtiments Hyliens sont mentionnés à maintes reprises dans les légendes. Ces édifices, actuellement en ruines, pâles ombres de leur splendeur passée, sont étroitement liés à la Triforce. Certains d'entre eux sont même censés l'abriter...

Par son seul symbolisme, la Triforce suscitait déjà beaucoup de convoitises. Mais un verset du Livre de Mudora (un recueil des légendes et de la connaissance des Hyliens) rendait la Triforce plus désirable encore.

Abrité des regards, dans un monde invisible
Le bleu du ciel rayonne d'une lumière d'or.
C'est là que la Triforce, inéluctablement
Transforme les rêves des Mortels en réalité.

Beaucoup ont activement cherché à découvrir cette Triforce qui exauce les désirs des hommes, mais personne, pas même les Sages hyliens, n'était certain de son emplacement et le Savoir fut perdu au cours des temps. Pour certains, la Triforce reposait sous le désert, pour d'autres elle ne pouvait se situer que dans le cimetière à l'ombre de la Montagne de la Mort, mais personne ne la trouva jamais. Ce désir effréné pour la Triforce se



transforma bientôt en une telle soif de pouvoir, qu'il conduisit à une effusion de sang. La cupidité devint alors l'unique motivation de la recherche de cette Triforce.

Un jour, un gang de voleurs usant de la magie noire ouvrit, presque par accident, la porte de la Terre d'Or de la Triforce. Ce pays ne ressemblait à aucun autre. Au crépuscule naissant, la Triforce brillait bien haut au dessus du monde, depuis l'écrin de son lieu de repos. Assoiffé de Pouvoir, le chef des voleurs se livra à un long combat et se fraya un chemin loin de ceux qui le suivaient. Après avoir vaincu ses complices, il se tint triomphant sur la Triforce et la saisit de ses mains tachées de sang. Il entendit alors une voix murmurer "Quel que soit ton désir, quel que soit ton rêve, fais un voeu et il s'exaucera". Le chef des brigands éclata d'un rire monstrueux dont l'écho retentit à travers le temps et l'espace pour atteindre le lointain pays d'Hyrule. Ce roi des voleurs s'appelle Ganondorf Dragmire, mais il est plus connu sous le nom de Mandrag Ganon, ce qui veut dire Ganon des Voleurs enchantés.

La Guerre du Sceau

J'ignore le souhait que fit Ganon. Mais à compter de ce moment, une force diabolique commença à se répandre de la Terre d'Or et des hommes avides y furent attirés pour faire partie de l'armée de Ganon. Des nuages noirs obscurcirent le ciel en permanence et beaucoup de désastres assaillirent Hyrule. Le Roi d'Hyrule envoya chercher les Sept Sages ainsi que les Chevaliers d'Hyrule et leur ordonna de sceller l'entrée de la Terre d'Or.

Etant un objet inanimé, la Triforce ne peut différencier le Bien du Mal. Ne pouvant savoir que les désirs de Ganon étaient maléfiques, elle se contenta de les exaucer. Les habitants d'Hyrule, suspectant que le pouvoir de Ganon provenait de la Triforce, forgèrent une épée résistant à la magie, capable même de repousser les pouvoirs accordés par la Triforce. Cette arme extraordinaire fut connue sous le nom d'Excalibur, ou "Couperet pouvant vaincre la peste du diable". Elle était si puissante que, pour s'en servir, il était indispensable d'allier la force du corps et la pureté du cœur. Alors que les Sept Sages recherchaient une personne suffisamment courageuse pour manier Excalibur, l'armée diabolique de Ganon quitta la Terre d'Or et fit irruption dans



Hyrule pour attaquer le château. Les Sages et les Chevaliers d'Hyrule joignirent leurs forces pour combattre cette horde diabolique.

Les Chevaliers réussirent à soutenir et repousser le choc de l'attaque féroce au prix d'un très grand courage mais plus d'une âme vaillante périt durant le combat. Cependant, leurs vies ne furent pas sacrifiées en vain, car elles donnèrent aux Sept Sages un temps précieux qu'ils utilisèrent pour emprisonner Ganon en Terre d'Or dont ils scellèrent l'entrée. Tous les habitants d'Hyrule se réjouirent de cette victoire qui leur permit de faire régner la paix et l'harmonie chez eux et de supplanter ainsi les maléfices et le chaos créés par Ganon. Cette guerre, qui avait exigé le sacrifice de tant de vies, fut désormais mentionnée, dans les récits racontés plus tard, comme la Guerre du Sceau.

La Venue du Sorcier

Bien des siècles s'écoulèrent après la Guerre du Sceau. Le pays d'Hyrule pansa ses blessures et le peuple vivait heureux. Le souvenir de cette guerre diabolique s'était estompé au cours des générations...

Aussi personne ne s'attendait aux désastres qui frappèrent Hyrule. La peste et la sécheresse, contre lesquels la magie s'avéra impuissante, ravagèrent le pays. Le roi d'Hyrule, après avoir pris conseil auprès des Sages, ordonna une investigation de la prison constituée par le Monde des Ténèbres (c'était désormais sous ce nom qu'était connue la Terre d'Or) mais le sceau posé par les Sages était apparemment intact. Des récompenses furent promises à qui pourrait découvrir la source de ces troubles. En réponse à cette offre, un étranger nommé Agahnim survint et réprima les désastres avec une forme de magie inconnue auparavant. Pour le remercier, le roi le promut Chef conseiller et les masses louèrent ce héros.



www.oldiesrising.com

La paix était revenue, du moins en apparence...

Car des rumeurs commençaient à se répandre avec une fréquence alarmante. On disait que le pays était désormais gouverné par la magie d'Agahnim ... D'étranges expériences magiques auraient lieu dans la tour du château à la tombée de la nuit. Le peuple d'Hyrule était terrorisé.

Prologue

Une nuit, la voix d'une jeune fille vous tire de votre sommeil.

"Aide-moi······
Je m'appelle Zelda······
Je suis enfermée dans le danjon du château."

Elle vous supplie par télépathie.

Vous sautez de votre lit sans savoir si la voix provient d'un rêve ou a surgi de la réalité. Vous rencontrerez alors votre oncle, qui aurait dû être profondément endormi à ce moment-là, qui se prépare à sortir, harnaché pour le combat.

"Je serai de retour demain matin" dit-il en partant. "Ne quitte pas la maison".

Vous le regarder s'éloigner, l'épée de la famille à la main et le bouclier au bras. Cette nuit ne ressemble à aucune autre... Qui est Zelda ? Où votre oncle est-il parti et pourquoi ?

C'est ainsi que s'ouvre, par une nuit funeste, un nouveau chapitre de la Légende du héros d'Hyrule, une nouvelle page de la Légende de Zelda !

Votre Mission dans le Rôle du Héros Légendaire

La Terre d'Or de la Triforce, complètement corrompue par les désirs diaboliques de Ganon, est devenue le Monde des Ténèbres. Bien loin de s'en contenter, ce tyran aspire également à s'emparer d'Hyrule, le Monde de la Lumière. Pour ce faire, il lui faut briser le Sceau des Sept Sages.



Mais il ne peut le faire avec son seul pouvoir, il a besoin de la force vitale des descendants des Sept Sages. Aussi, se servant d'Agahnim, est-il en passe de réaliser son rêve (d'où les expériences nocturnes dans la tour du château...).



Vous, le héros légendaire d'Hyrule, devez vous introduire dans le Monde des Ténèbres et mener à bien votre mission afin de sauver les jeunes filles qu'Agahnim y a envoyées. Le but du jeu est de résoudre les nombreux mystères qui vous attendent tout au long du chemin pour sauver les jeunes filles, vaincre Ganon et ramener la paix sur Hyrule.

1. Préparatifs

Pour commencer votre mission, introduisez la cartouche de jeu dans la console Super Nintendo Entertainment System™ et poussez l'interrupteur sur ON (MARCHE). L'écran Titre illustré ci-contre s'affiche, suivi d'un prologue de l'histoire. Appuyez sur les boutons A, B, X, Y ou START pour faire apparaître l'écran ci-dessous.



■ ECRAN DE SELECTION

La cartouche de jeu permet de sauvegarder les données de plusieurs joueurs (jusqu'à trois). Lorsque vous jouez pour la première fois, sélectionnez l'un des trois fichiers (affichés à gauche) et indiquez votre nom. Déplacez d'abord le curseur fée en utilisant la manette multidirectionnelle ou bien le bouton SELECT, puis appuyez sur les Boutons A, B, X, Y ou START.

Indiquez votre nom sur l'écran INSCRIS TON NOM. Appuyez sur la manette multidirectionnelle pour sélectionner les lettres puis appuyez sur l'un des boutons déjà cités pour valider votre choix. Enfin placez le curseur sur FIN ou appuyez sur le Bouton START pour enregistrer votre nom (six lettres maximum). Maintenant, l'écran de Sélection affiche l'image du joueur, son nom et une série de Cœurs qui représentent la quantité d'énergie vitale dont il dispose. Sélectionnez ce fichier de nouveau pour commencer la partie. A partir de maintenant toutes les informations vous concernant seront sauvegardées dans ce fichier durant la partie (voir page 25 pour plus d'informations sur la procédure à suivre pour sauvegarder votre partie).

EFFACER JOUEUR

Lorsque vous voulez commencer une nouvelle partie mais que les trois fichiers sont déjà utilisés, vous devez effacer les informations contenues dans l'un d'entre eux. Sélectionnez EFFACER JOUEUR sur l'écran de Sélection pour afficher le message vous demandant : "QUEL JOUEUR VEUX-TU EFFACER ?". Répondez à cette question en sélectionnant un fichier dont vous n'avez plus besoin. Si vous changez d'avis, sélectionnez ANNULATION. Si vous êtes certain de vouloir supprimer le fichier, sélectionnez VALIDATION. Mais, souvenez-vous qu'une fois cette réponse choisie, il ne vous est plus possible de récupérer les informations contenues dans ce fichier.







COPIER JOUEUR

Lorsque vous voulez transférer les informations d'un joueur sur un autre fichier, sélectionnez COPIER JOUEUR : il vous est demandé quel fichier doit être copié (LEQUEL ?) puis le fichier de destination (OU ?). Donnez les indications qui vous sont demandées et sélectionnez VALIDATION pour effectuer le transfert ou ANNULATION pour laisser le fichier en l'état. Rappelez-vous que copier sur un fichier qui contient déjà des informations équivaut à remplacer les données qui s'y trouvent.



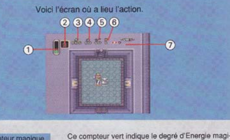


2. L'Ecran Principal et le Sous-Ecran

Ce jeu comporte deux types d'écran : l'écran principal et le sous-écran.

ECRAN PRINCIPAL

Voici l'écran où a lieu l'action.



① Compteur magique	Ce compteur vert indique le degré d'Energie magique dont vous disposez (voir page 27).
② Affichage d'objets	Cette fenêtre affiche l'objet qui est à portée de votre main. Appuyez sur le Bouton Y pour activer cet objet.
③ Rubis	Indique combien vous possédez de rubis (la monnaie d'Hyrule). Vous pouvez en avoir jusqu'à 999.
④ Bombes	Indique le nombre de bombes dont vous disposez. Au départ, vous pouvez transporter 10 bombes.
⑤ Flèches	Indique le nombre de flèches à votre disposition (ce sont les munitions pour l'arc). Au départ, vous pouvez en transporter 30. Si vous n'avez pas encore l'arc, vous ne pouvez pas les utiliser, mais vous pouvez en avoir. * Le nombre de bombes et de flèches que vous pouvez transporter est susceptible d'augmenter au cours de la partie.
⑥ Petite clé	C'est la clé qui ouvre les portes des donjons. Les petites clés ne peuvent être utilisées que dans le donjon où vous les avez trouvées (voir page 35).
⑦ Cœurs	Ils indiquent l'énergie vitale. Ils se vident si vous êtes blessé. La partie se termine s'ils sont tous vides (voir page 28).

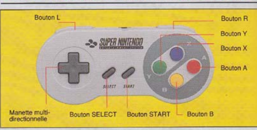
SOUS-ECRAN

Appuyez sur le bouton START pour passer à cet écran lorsque vous désirez changer d'objet ou faire le point sur votre condition physique, vos armes, etc... Lorsque vous êtes sur cet écran, l'action est temporairement interrompue. Appuyez sur le bouton START pour reprendre la partie.



① Fenêtre objets	Cette fenêtre indique les objets contrôlés par le Bouton Y que vous découvrez durant la partie. Utilisez le curseur pour sélectionner l'objet que vous voulez utiliser (voir page 20).
② Nom de l'objet	Indique le nom et la forme de l'objet que vous avez actuellement à votre disposition.
③ Fenêtre Action	Cette fenêtre vous indique les actions que vous pouvez exécuter avec le Bouton A.
④ Pendentifs	Les pendentifs ou autres objets spéciaux vous sont accordés lorsque vous venez à bout du maître diabolique d'un donjon. Cette fenêtre met à jour le nombre de pendentifs que vous avez (vous devez obtenir quelque chose de différent dans le Monde des Ténèbres). Vous devez collecter tous ces objets pour terminer la partie et ramener la paix sur Hyrule.
⑤ Equipement	Cette fenêtre vous fait connaître le statut de vos armes, bouclier et armure (voir page 23).
⑥ Eléments du donjon/ Fragments de Cœurs	Chaque donjon possède un jeu unique de trésors : une carte, une boussole et une grande clé. Si vous les trouvez, ils apparaissent dans cette fenêtre tandis que vous vous trouvez à l'intérieur du donjon (voir page 32). Si vous êtes à l'extérieur, elle indique le nombre de fragments de cœur que vous avez recueillis (voir page 28).

3. Utilisation de la Manette de Jeu



Manette multidirectionnelle — **Mouvements du joueur**

La manette multidirectionnelle vous permet de déplacer votre personnage dans huit directions (y compris monter et descendre les escaliers). Sert aussi à déplacer le curseur.

Bouton SELECT — **Pour terminer une partie**

Le Bouton SELECT vous permet de terminer la partie en sauvegardant les données (voir page 26).

Bouton START — **Pour choisir les objets**

Appuyez sur le Bouton START pour passer au sous-écran. Utilisez alors le Bouton Y pour sélectionner les objets à utiliser ou vérifier votre équipement (voir page 20).

Bouton X — **Pour consulter les cartes**

Appuyez sur le Bouton X pour consulter la carte du monde ou celle du donjon (voir page 21).

Bouton A — **Mouvements divers**

Le Bouton A peut servir à effectuer une foule d'actions diverses comme ramasser les objets, courir, parler, nager, lire, saisir et ouvrir des coffres (voir page 15).

Bouton B — **Maniement de l'épée**

Servez-vous du Bouton B pour manier l'épée et attaquer les ennemis. Ce bouton permet également de confirmer vos choix sur l'écran de sélection et celui de fin de partie (voir page 17).

Bouton Y — **Utilisation des éléments**

Le Bouton Y actionne divers éléments pour attaquer, se défendre, faire de la magie et bouger (voir les pages 19 et 37).

Pour plus de détails, consultez la page explicative se rapportant à chaque bouton.

La Manette Multidirectionnelle • Déplacements

La manette multidirectionnelle vous permet de déplacer votre personnage sur l'écran. Il y a beaucoup de secrets cachés au pays d'Hyrule aussi devez-vous fouiller tous les recoins pour trouver quelque chose.

Marcher

Votre personnage marche dans la direction appuyée sur la manette multidirectionnelle. Il peut aller dans huit directions : vers le haut, vers le bas, à gauche, à droite, et sur les quatre diagonales.



Sauter vers le Bas

Il est possible de sauter à la surface du monde et dans les donjons en s'élançant à partir des rebords tant qu'aucun obstacle ne bloque l'extrémité. Cette technique constitue souvent un raccourci appréciable et c'est parfois la seule manière d'atteindre certaines régions. Marchez jusqu'au bord et appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction où vous voulez sauter.





Pousser

Il vous est possible de pousser certains blocs et statues de pierre du donjon. Placez votre personnage près du bloc ou de la statue que vous voulez bouger et appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction souhaitée...



Bouton A • Action



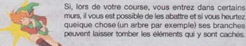
Le Bouton A permet d'exécuter sept actions différentes. Les principales sont les suivantes :

Courir et Frapper des Objets



Si aucun obstacle ne se dresse en face de vous, maintenez le Bouton A enfoncé pendant une seconde environ pour faire courir le joueur (dans quatre directions). Durant sa course, le joueur tire automatiquement son épée. Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans une autre direction pour arrêter la course.

REMARQUE : vous ne pouvez courir que si vous portez les Bottes de Pégase (voir page 17).



Si, lors de votre course, vous entrez dans certains murs, il vous est possible de les abattre et si vous heurtez quelque chose (un arbre par exemple) ses branches peuvent laisser tomber les éléments qui y sont cachés.

Soulever et Lancer



Mettez votre personnage près de l'élément que vous voulez ramasser et appuyez sur le Bouton A. Appuyez sur le Bouton A ou sur le Bouton B pour lancer rélément (quatre directions). S'il est atteint par l'élément, l'ennemi peut être blessé.

Au début de la partie, vous ne pouvez saisir que de petits éléments, mais au fur et à mesure de l'action, vous augmentez votre force et pouvez ramasser des gros cailloux et autres éléments plus importants. Notez que vous ne pouvez utiliser ni l'épée ni les autres éléments lorsque vous tenez un élément (voir page 24).

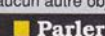
Ouvrir (Coffres à Trésor)



Si vous trouvez un coffre à trésor, placez votre personnage en face de lui et appuyez sur le Bouton A pour l'ouvrir. Si vous ouvrez un coffre à trésor, son contenu devient votre propriété.

■ Nager

Dès que vous aurez les Palmes de Zora, vous pourrez nager. Maintenez la manette multidirectionnelle enfoncée dans la direction où vous voulez nager et appuyez soit sur le Bouton A, B ou Y. Lorsque vous nagez, vous ne pouvez utiliser ni l'épée ni aucun autre objet.



■ Parler



Si vous approchez d'un villageois, appuyez sur le Bouton A pour écouter ce qu'il a à vous dire. Si le message est long, appuyez sur le Bouton A, B, X ou Y pour afficher rapidement la suite du message.

■ Lire



Placez-vous face aux pancartes et aux monolithes et appuyez sur le Bouton A pour voir ce qui y est écrit. En appuyant également sur le Bouton A, vous pourrez entendre le message télépathique de l'Ancien qui provient d'une des pierres d'angle du donjon.

■ Saisir et Tirer

Pour saisir un objet, touchez-le et poussez-le avec la manette multidirectionnelle tout en maintenant le Bouton A enfoncé. Pour le tirer, appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction opposée. Naturellement, vous ne pouvez pas tout tirer, mais vous pouvez du moins tenter votre chance avec les leviers et les statues des donjons.

Les actions rendues possibles par le Bouton A sont affichées dans la fenêtre ACTION du sous-écran. Référez-vous y quand vous avez un doute quant aux possibilités qui vous sont offertes. Notez que les fonctions COURIR et NAGER s'afficheront quand vous aurez les Bottes de Pégase et les Palmes de Zora. Au fur et à mesure que votre capacité à soulever les objets augmentera, PORTER passera à PORTER 2 puis PORTER 3.



Bouton B • Maniement de l'Epée

La maîtrise de l'épée vous sera fort utile pour vaincre la plupart de vos ennemis. Plus vous maîtrisez la technique de l'épée, plus vous serez apte à venir à bout des monstres que vous rencontrerez.

Coups d'Epée Normaux

Appuyez sur le Bouton B pour manier votre arme. La rapidité des coups d'épée est fonction de la vitesse à laquelle vous appuyez.



Technique du Tournoiement de l'Epée

Maintenez le Bouton B enfoncé pendant environ deux secondes pour concentrer la puissance dans la lame de votre épée. Une fois qu'elle est chargée, relâchez le Bouton B au moment où vous décidez d'exécuter une attaque tournoyante, style d'attaque très dangereux pour les ennemis tout proches. Cette offensive terrible peut être utilisée pour agresser un ennemi se tenant derrière vous.



Attaque Eclair

Lorsque vous êtes chaussé des Bottes de Pégase, vous pouvez courir avec votre épée. S'il arrive que des ennemis se tiennent en face de vous, vous pouvez les frapper en les dépassant. Maintenez le Bouton A enfoncé pendant une seconde pour accélérer la vitesse, puis foncez !



L'Epée Prête

Maintenez enfoncé le Bouton B pour tenir votre épée prête à être utilisée. Vous pouvez alors employer la manette multidirectionnelle pour déplacer votre personnage dans n'importe quelle direction. Si vous arrivez sur un objet que votre épée peut couper (un buisson par exemple) vous le faucherez automatiquement. Essayez cela avec une haie de buissons.





Attaque Laser

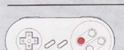
La pointe de votre épée peut lancer des rayons si vos Cœurs sont pleins et si le niveau de puissance de votre épée est au moins à 2. Cette poussée d'énergie peut servir à attaquer les ennemis à distance (voir page 23).





Si aucun bouton n'est enfoncé, le bouclier de votre personnage est prêt à servir. Vous pouvez l'utiliser pour vous protéger contre une attaque de front telle que les flèches lancées par l'ennemi (le bouclier ne vous protège pas contre toutes les attaques).

Bouton Y • Utilisation des Objets



Les objets que vous avez réunis peuvent être utilisés en appuyant sur le Bouton Y (voir les explications sur les divers objets aux pages 37 et 41).

Utilisez vos Objets avec Circonspection !

○ Flûte



Quel est le mystérieux pouvoir de la musique de cette flûte ? Une fois que vous avez trouvé l'ami ailé du jeune flûtiste, utilisez cet objet pour lui demander de vous conduire à l'un des huit différents endroits d'Hyrule.



Une fois que vous avez trouvé l'oiseau du jeune flûtiste, jouez de la flûte, et vous verrez apparaître l'écran sur la droite. Appuyez sur la manette multidirectionnelle pour sélectionner un chiffre entre 1 et 8 (numéro de l'emplacement où vous voulez aller) puis appuyez sur l'un des boutons (A, B, X ou Y) pour vous y rendre.

○ La Canne de Byrna et la Cape Magique



Appuyez sur le Bouton Y pour activer la Canne de Byrna ou la Cape Magique. Appuyez de nouveau sur le Bouton Y pour désactiver les objets. Ces deux objets consomment une quantité de Puissance magique proportionnelle à leur temps d'utilisation. Si vous tombez à court de Puissance magique, les objets se désélectionnent automatiquement.

* Si vous avez déjà épuisé toute votre Puissance magique, ou si ce qu'il vous en reste est insuffisant, ces objets ne peuvent être utilisés.

Comment Sélectionner les Objets

Vous pouvez sélectionner un objet pour l'utiliser avec le Bouton Y dans la fenêtre OBJETS du sous-écran.

Appuyez sur le Bouton START pour voir le sous-écran et utilisez ensuite la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur circulaire dans la fenêtre OBJETS et choisir celui que vous désirez. L'objet sélectionné s'affiche dans l'angle supérieur droit de l'écran. Appuyez de nouveau sur le Bouton START pour retourner à l'écran principal.



Comment Sélectionner les Flacons

Il est possible de collecter quatre Flacons magiques. Si vous voulez utiliser le contenu de l'un d'entre eux, vous devez le sélectionner. Alignez le curseur avec le flacon dans la fenêtre de sélection des objets afin d'afficher l'écran indiqué ci-dessous.



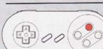


Le flacon actuellement sélectionné et le nom de son contenu s'affichent dans cette fenêtre.

Cette fenêtre affiche tous les flacons. Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le haut ou vers le bas pour placer le curseur sur le flacon désiré.

* Si vous revenez sur votre décision et ne voulez plus sélectionner un flacon, appuyez la manette multidirectionnelle vers la droite ou la gauche pour replacer le curseur sur la fenêtre OBJETS .

Bouton X • Consultation des Cartes



Les cartes vous aident à explorer Hyrule en vous indiquant votre position actuelle et votre prochaine destination.

Vue Rapprochée

A n'importe quel endroit à la surface de la terre, appuyez sur le Bouton X pour avoir un aperçu, vu du dessus, de votre environnement immédiat. Vous pouvez passer à une autre position de la carte en appuyant dans n'importe quelle direction avec la manette multidirectionnelle.





















Vue rapprochée **Carte du monde entier**



Passez d'une carte à l'autre en utilisant les Boutons L et R.

Ecran de la Carte du Monde

Pour voir la carte entière d'Hyrule, appuyez de nouveau sur le Bouton X lorsque vous êtes en Vue rapprochée.

Deux symboles clignotent représentant votre personnage et votre prochaine destination (habituellement un donjon). Lorsque vous n'êtes pas certain de l'endroit où aller, regardez sur les Cartes et dirigez-vous vers le lieu recommandé. Si vous utilisez le Miroir Magique, le point de téléportation que vous avez créé sera également indiqué sur les Cartes.

Vous pouvez également voir les mêmes cartes dans le Monde des Ténèbres. Hyrule (le Monde de la Lumière) et le Monde des Ténèbres se ressemblent mais présentent de subtiles différences. Trouvez les disparités entre les deux cartes et vous pourrez résoudre la plupart des mystères des deux entités. A partir de la Carte représentant le monde entier, appuyez de nouveau sur le Bouton X pour retourner à l'écran principal. Appuyez sur les Boutons L ou R pour basculer entre la Vue rapprochée et la Carte du monde. Notez que lorsque vous êtes dans les donjons, vous pouvez voir la carte du donjon en appuyant sur le Bouton X (voir page 33).

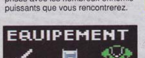


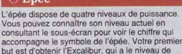
* Vous ne pouvez pas voir les cartes lorsque vous êtes dans une maison ou dans une grotte.

4. Equipement du Héros

Votre personnage peut devenir plus fort si vous trouvez un équipement magique et que vous l'utilisez. Il est vital d'être bien armé pour attaquer et vous défendre lorsque vous êtes aux prises avec les nombreux ennemis puissants que vous rencontrerez.







○ Epée

L'épée dispose de quatre niveaux de puissance. Vous pouvez connaître son niveau actuel en consultant le sous-écran pour voir le chiffre qui accompagne le symbole de l'épée. Votre premier but est d'obtenir l'Excalibur, qui a le niveau de puissance numéro deux.



○ Bouclier

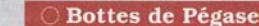
Le bouclier comporte trois niveaux de puissance. Votre premier bouclier ne peut vous protéger que contre les flèches, les lances et les rochers. Si vous améliorez votre bouclier ou en trouvez un meilleur, vous pouvez vous défendre contre d'autres attaques.



○ Armure

Vous démarrez en portant un vêtement vert qui vous défend à peine. Durant votre aventure, vous trouverez la cotte de mailles bleue et la cotte de mailles rouge. Ces armures réduisent respectivement de 25% et 50% les effets des assauts ennemis.







Bottes de Pégase

Ces chaussures magiques vous ont été transmises par la famille de l'un des Sept Sages. Si vous les portez, vous pouvez courir incroyablement vite. Vous obtenez les Bottes de Pégase auprès du sage Sahasrahla.



Gant de Puissance et Moufle du Titan

Si vous portez ces gants, vous pouvez ramasser des objets que vous ne pouvez pas soulever à mains nues (des rochers par exemple). Si vous pouvez glisser vos mains dans ces gants magiques, essayez de soulever quelques objets.



Palmes de Zora

Ces palmes appartiennent à Zora l'homme poisson dont le domaine est l'au-delà humide et bleu. Elles vous sont indispensables pour nager (sans elles, vous serez rejeté sur la côte). Pour traverser cette aventure, vous devez vous jeter à l'eau, aussi vous faut-il trouver les Palmes aussi vite que possible.



Perle de Lune

Les gens qui entrent dans le Monde des Ténèbres sont métamorphosés sous une forme qui est le reflet de leur cœur. Pour éviter cela, obtenez la Perle de Lune qui protège celui qui la porte du pouvoir de la Triforce.

www.oldiesrising.com

5. Terminer et Sauvegarder une Partie



La partie est terminée si tous vos Cœurs sont vides (à cause des dommages subis par les attaques ennemies etc). Vous pouvez alors sélectionner l'une des trois commandes suivantes :

Sauvegarde et Suite

Utilisez cette commande à la fin de la partie si vous voulez sauvegarder votre progression et continuer à jouer à partir de là. Les points de reprise de la partie sont les suivants :

Endroit où en est la partie	Endroit de reprise de la partie
Donjon et égouts du château d'Hyrule (jusqu'à la libération de Zelda)	Le point à mi-chemin entre le donjon et le conduit des égouts
En dehors et près d'Hyrule (après la libération de Zelda)	• La maison du joueur • Le sanctuaire • La grotte de la montagne (sélectionnez l'un de ces 3 endroits)
En dehors et autour du Monde des Ténèbres.	La pyramide du Monde des Ténèbres
Dans les donjons	L'entrée des donjons

* Si vous sélectionnez la grotte de la montagne, la partie commencera à l'intérieur de la grotte avec le vieil homme de la Montagne de la Mort.

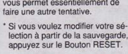
Sauvegarde et Fin

Utilisez cette commande quand vous voulez sauvegarder une partie et quitter (vous retournez à l'écran Titre). Notez que si vous utilisez cette commande lorsque votre partie se termine dans le donjon, vous ne recommencerez pas la partie à l'entrée du donjon, comme si vous aviez utilisé la commande SAUVEGARDE & SUITE. (REMARQUE : l'endroit des points de téléportation créés par le Miroir Magique ne sera pas sauvegardé).

Continuer sans Sauvegarder



Utilisez cette commande pour continuer la partie sans sauvegarder vos possessions (les données dans le fichier de votre personnage ne seront pas modifiées). Cela vous permet essentiellement de faire une autre tentative.



* Si vous voulez modifier votre sélection à partir de la sauvegarde, appuyez sur le Bouton RESET.

* Dans tous ces cas, lorsque vous recommencerez ultérieurement la partie sauvegardée, vos Cœurs ne seront pleins qu'à 50 ou 75% (lorsque vous en avez quatre au minimum).



SELECT

Appuyez sur le Bouton SELECT pour terminer la partie (sauvegarder la partie).

Si vous êtes obligé d'arrêter la partie brusquement, ou si vous avez épuisé votre pouvoir magique ou vos objets, et ne pouvez venir à bout des ennemis à portée de main, appuyez sur le Bouton SELECT pour faire apparaître l'option permettant d'arrêter la partie tout en la sauvegardant.

Lorsque vous appuyez sur le Bouton SELECT, l'écran ci-contre s'affiche. Sélectionnez SAUVEGARDE & FIN en utilisant la manette multidirectionnelle et appuyez sur l'un des Boutons (A, B, X ou Y) pour revenir à l'écran Titre. Vous pouvez aussi utiliser cet écran pour interrompre la partie. Sélectionnez CONTINUER pour la reprendre.

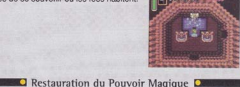
* Si vous tombez à court de pouvoir magique dans un donjon, vous pouvez retourner à l'entrée du donjon en utilisant le Miroir Magique, aussi réfléchissez sur ce qui constitue le meilleur choix avant d'utiliser la commande SAUVEGARDE & FIN.

6. Vie et Pouvoir Magique

Restauration de la Vie

Pour remplir les Réceptacles en forme de cœurs qui se sont vidés au cours des combats, trouvez des petits cœurs. Chacun d'entre eux suffit pour combler un Réceptacle. Les petits cœurs apparaissent parfois lorsque vous vainquez un ennemi ; ils sont parfois cachés dans les buissons et les pots. Vous gagnez sept cœurs si vous réussissez à capturer l'une des petites fées qui habitent Hyrule. Et si vous trouvez l'insaisissable Reine des fées, elle restaurera tous les cœurs que vous avez perdus. Durant une longue aventure, c'est une bonne idée de se souvenir où les fées habitent.





Restauration du Pouvoir Magique

Vous pouvez restaurer le pouvoir magique, qui est utilisé pour donner de la puissance à différents objets magiques en trouvant des flasques magiques. Elles se présentent sous deux formes, les grandes et les petites. Les grandes remplissent complètement votre compteur magique alors qu'une petite n'en restaure qu'un huitième. Il est également possible, comme pour les petits cœurs, de les obtenir lors de l'extermination des ennemis. Durant la partie, vous pouvez régler le niveau de consommation du pouvoir magique à 50%, doublant ainsi la quantité que vous avez.



La Boutique Magique

Les potions magiques renouvellent la vie et le pouvoir magique. La Boutique Magique est située au nord-est d'Hyrule et vend toute une variété de potions, mais vous ne pouvez pas les acheter tant que vous ne disposez pas d'un flacon pour les transporter.



○ Potion Verte : 60 rubis

Elle restaure complètement votre pouvoir magique.

○ Potion Rouge : 120 rubis

Elle remplit les Réceptacles en forme de cœur.

○ Potion Bleue : 160 rubis

Elle remplit les cœurs et le pouvoir magique.



Réceptacles en Forme de Cœur et Fragments de Cœurs

Au début d'une partie, votre personnage ne dispose que de trois réceptacles en forme de cœur mais vous pouvez en trouver beaucoup plus tout au long de votre aventure. Vous en trouverez un dans le Sanctuaire et vous recevrez les autres un par un au fur et à mesure que vous vaincrez les gardiens du donjon. Les fragments de cœur sont cachés partout. Si vous en ramassez quatre, vous en gagnerez un complet. Si vous réussissez à glaner tous les réceptacles en forme de cœur, le niveau de votre réserve de vie indiquera 20 cœurs.



Réceptacle en Forme de Cœur

Fragment de Cœur

Le sous-écran vous permet de vérifier le nombre de Fragments de Cœur en votre possession.

7. Les Coutumes d'Hyrule

Hyrule est rempli de secrets très anciens et de formes de vie étranges. Personne ne devrait s'y aventurer sans quelque préparation, aussi acquérez quelque connaissance historique avant d'entreprendre votre aventure.

Buissons



Des rubis et des cœurs y sont cachés. Coupez-les ou tirez-les vers vous pour dévoiler les objets qui y sont dissimulés.



Rubis

La population d'Hyrule utilise des pierres précieuses en guise de monnaie. Il existe trois sortes de rubis :

Rubis vert = 1 rubis
Rubis bleu = 5 rubis
Rubis rouge = 20 rubis



Boutique



Dans cette boutique du sud-est d'Hyrule vous pouvez acheter la Potion rouge de la vie, les Cœurs et les Bombes. Lorsque vous avez mis de côté quelques rubis, vous devriez vous rendre à la boutique pour voir. La rumeur prétend que le Monde des Ténèbres contient un magasin similaire.

Maison du Diseur de Bonne Aventure



Vous pouvez consulter le diseur de bonne aventure pour connaître votre avenir. Ces informations peuvent vous donner une idée de la prochaine étape à exécuter. Vous devriez recourir au voyant le plus souvent possible. Le coût de chaque séance varie suivant son humeur. Il est possible que le diseur de bonne aventure guérisse vos blessures à titre de bonus supplémentaire.

Boutique du Forgeron

Le forgeron vit juste à l'est du village Cocorico. Sa maîtrise du travail du métal peut améliorer jusqu'à l'extraordinaire Excalibur. Mais il ne peut le faire tout seul et son associé a disparu...



Etang du Bonheur

L'étang mystérieux est situé au milieu du Lac Hylia. Chaque fois que vous vous y rendez, vous devriez y lancer quelques rubis. Ils s'accumuleront au fil du temps et la fontaine vous apportera le bonheur.



Tourbillons des Voies Navigables

Il existe six tourbillons magiques dans les rivières et les lacs qui joignent trois voies d'eau. Si vous plongez dans l'un de ces tourbillons de téléportation, vous vous retrouverez très loin de là, à la surface d'un autre point d'eau. Vous pouvez vous servir de ces raccourcis aquatiques une fois que vous possédez les Palmes de Zora.



Dalles Magiques de Téléportation

Huit dalles magiques, que les sages ont scellées autrefois, constituent des entrées vers le Monde des Ténèbres. La plupart d'entre elles sont cachées, souvent par de gros rochers. Vous devez les trouver pour vous rendre à certains endroits du Monde des Ténèbres que vous ne pouvez pas atteindre autrement.



* Une fois que vous avez vaincu le sorcier Agahnim, vous pouvez aussi entrer dans le Monde des Ténèbres par l'entrée du Château d'Hyrule.

8. Connaissance du Donjon

Pour faire revenir la paix sur Hyrule, vous ne pouvez éviter le combat dans les donjons. Si vous les nettoyez tous du diable et gagnez la Triforce, vous serez reconnu comme le vrai Héros de la légende d'Hyrule.



Un gardien de donjon maléfique rôde dans les recoins sombres de chaque labyrinthe. Après l'avoir vaincu, vous recevez un Pendentif de vertu ou un Cristal. Vous devez obtenir trois Pendentifs avant de manier l'Excalibur. Et les jeunes filles disparues sont enfermées dans chacun de ces cristaux.

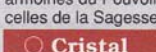


Pour simplifier les choses, le mot donjon se réfère à d'autres endroits comme les labyrinthes souterrains, la tour et l'intérieur du donjon.

○ Pendentif

Il existe trois Pendentifs : l'un est ciselé avec les armoiries du Courage, un autre avec les armoiries du Pouvoir et le troisième avec celles de la Sagesse.





○ Cristal

Votre but est de trouver les sept cristaux du Monde des Ténèbres.



Le Coffre à Trésor et Les Objets du Donjon

Vous trouverez dans chaque donjon une grande quantité de coffres à trésor contenant des rubis et autres objets. La carte, la boussole et la grande clé sont aussi cachés à l'intérieur des coffres. Vous ne pouvez retirer le contenu d'un coffre qu'une seule fois. Chaque donjon contient un gros coffre qui contient un objet spécial. Dans certains cas, ces objets sont nécessaires pour se rendre aux donjons plus éloignés. Dans tous les cas, certains objets vous aideront ultérieurement dans la partie. Prenez la peine de les découvrir.



Carte

La carte du donjon indique la disposition de toutes les pièces du donjon et votre position.



Boussole

La boussole montre l'emplacement du maître démoniaque du donjon.

* Il n'y a pas de boussole dans le Château Hyrule.



Grande Clé

Vous aurez besoin de la grande clé pour ouvrir certaines portes du donjon et le grand coffre à trésor.



Si vous trouvez l'un des éléments du donjon, il s'affiche ici dans le sous-écran.

* Si vous ouvrez le grand coffre à trésor, son emplacement sera également indiqué sur la carte du donjon.



Comment Voir l'Ecran Carte du Donjon

Appuyez sur le Bouton X pour voir la Carte du Donjon. Les donjons sont compliqués ; si vous vous y perdez, regardez bien la carte. Avancez prudemment lors de votre progression à travers ces endroits.

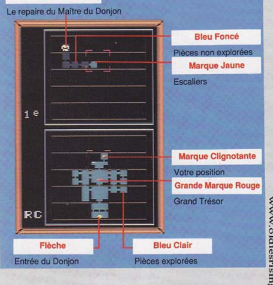


La fenêtre gauche de l'écran Carte du Donjon indique le nombre d'étages du donjon. Un plan détaillé de chaque étage se situe dans la fenêtre droite du même écran. Si le donjon comporte plus de trois étages, appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour faire défiler l'étage que vous désirez étudier. La fenêtre gauche vous indique également sur quel étage se trouvent votre personnage et le gardien du donjon. Le symbole du crâne représentant le gardien du donjon ne sera pas affiché tant que vous n'aurez pas trouvé la boussole.



* Il n'y a pas d'écran Carte du donjon pour les endroits qui ne disposent pas de gardien, comme les grottes de la Montagne de la Mort.

L'écran droit ne montre habituellement que les pièces que vous avez déjà explorées. Cependant, si vous trouvez l'objet carte, les pièces dans lesquelles vous ne vous êtes pas encore introduit seront affichées. Les parenthèses sur les écrans Carte du donjon servent à identifier plus facilement la position de votre personnage. La partie rouge indique la zone directement au-dessous ou au-dessus de la partie blanche dans laquelle se trouve le joueur. (Les étapes ne sont pas affichées à l'intérieur du donjon.)



Les Trucs du Donjon

Les donjons sont des endroits compliqués qui foisonnent d'ennemis puissants. Ils recèlent aussi des pièges et des mystères qui sont de vrais casse-têtes !

○ Les Pots

Les pots sont dispersés un peu partout dans les donjons. Ils sont pratiques car vous pouvez aisément les ramasser et les jeter à la tête de vos adversaires pour les endommager. Certains pots contiennent des cœurs, d'autres renferment des flèches et des bombes (le contenu d'un pot utilisé ne peut être remplacé avant que vous quittiez le donjon). Il arrive que des pots cachent des interrupteurs destinés à ouvrir les portes.



○ Clés et Portes

Si les pièces sont séparées par une porte, il vous faut une clé pour l'ouvrir. Les clés sont de deux sortes : les petites et les grandes. Les petites clés ne peuvent servir qu'une fois alors que vous pouvez utiliser les grandes autant que vous voulez (cependant, les clés d'un donjon ne peuvent pas servir dans un autre). Certaines portes conduisent à des impasses et d'autres ne peuvent être ouvertes que par des interrupteurs.



○ Murs Fragiles

Les murs et les planchers qui présentent des fissures peuvent être abattus avec des bombes. Vous pouvez aussi essayer de les renverser d'une attaque fulgurante. Abattre un mur peut être un bon moyen de s'introduire dans une pièce avoisinante.







◯ Interrupteurs de Cristal

Dans les donjons, il y a des blocs bleus et oranges qui s'élèvent et tombent sur le plancher. Ils bloqueront souvent votre passage. Pourfendez-les de votre épée ou avec une autre arme pour qu'ils se rétractent. Lorsque l'interrupteur de cristal est rouge, les blocs oranges se contractent. Lorsqu'il est bleu, les blocs de cette couleur se contractent.





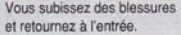


* Tous les blocs bleus et oranges situés dans les donjons réagissent de la même manière.

◯ Trappes

Les donjons comportent d'innombrables fosses et gouffres qui ne sont pas protégés de barrières. Si vous sortez du passage et tombez dans un trou, vous subirez des dommages et retournerez à l'entrée de la pièce. Il existe également des trappes (voir ci-dessous). Si vous tombez dans l'une d'elles, vous tomberez à l'étage en dessous sans vous faire de mal.





Vous subissez des blessures et retournez à l'entrée.



Pas de mal, mais vous retombez à l'étage en dessous.

Les donjons sont bondés de trucs terribles et d'énigmes embarrassantes. A plus ou moins long terme, vous passerez forcément à travers quelque danger mais, quoiqu'il arrive, vous devez faire exploser ces endroits et les conquérir.

9. Inventaire des Eléments

La plupart des éléments que vous contrôlez avec le Bouton Y sont très importants pour le succès de votre mission. Obtenez-les auprès des personnes secourables ou trouvez-les dans les donjons. Si vous connaissez les aptitudes de tous les éléments et découvrez les meilleurs endroits pour leur utilisation, vous parviendrez sans nul doute à restaurer rapidement la paix sur Hyrule. Les éléments en vert sont ceux qui consomment du Pouvoir magique.



● Lanterne



C'est le premier objet que vous trouverez dans votre aventure. La lanterne allume les torches dans les donjons et éclaire les pièces. Elle consomme du Pouvoir magique pour éclairer les torches et disparaît après quelques instants.

● Boomerang



Si vous frappez un ennemi avec cette arme, il sera étourdi pendant quelque temps (certains ennemis subiront des dommages lorsqu'ils sont frappés par le boomerang). Le boomerang peut également retrouver des rubis et des cœurs éloignés.

● Bombe



L'explosion d'une bombe endommage les ennemis et provoque des trous dans les murs, mais peut également blesser votre personnage s'il se trouve trop près. La mèche de la bombe brûle pendant environ deux secondes ; deux bombes peuvent être placées en même temps. Vous pouvez aussi ramasser une bombe que vous avez placée et la jeter avant qu'elle n'explose. Soyez prudent !



● Flacon

Vous pouvez introduire beaucoup de choses dans un flacon et les conserver en vue d'une utilisation ultérieure. Vous pouvez obtenir jusqu'à quatre flacons, ce qui est vital pour réussir votre longue aventure. Obtenez-les aussi vite que possible.



● Filet à Papillon

Les buissons et les arbres cachent des insectes et autres éléments. Si vous vous y prenez bien, vous pouvez les attraper avec le filet et les conserver dans les flacons pour vous en servir plus tard. Vous devriez vraiment tenter de vous approprier le plus de choses possibles avec cet élément.



● Le Livre de Mudora

Les monolithes laissés par les habitants d'Hyrule sont inscrits en écriture ancienne. Si vous découvrez une inscription que vous ne pouvez pas lire, consultez ce livre pour en découvrir le sens.



● Arc

L'arc est une arme puissante qui peut être trouvée dans le premier palais, mais vous avez besoin de flèches pour l'utiliser. Elles apparaissent parfois lorsque vous venez à bout d'un ennemi mais peuvent également être cachées dans des pots. Une rumeur prétend que Hyrule recèle quelque part en son sein un arc en argent et une flèche d'une force incroyable.



● Champignons

Ces champignons au goût délicat et à la saveur étrange sont un ingrédient servant à fabriquer la Poudre Magique. Vous pouvez les trouver en errant dans les Bois Perdus.



● Poudre Magique

Cette mixture magique a des effets imprévisibles sur certaines choses. Essayez de la saupoudrer sur un buisson pour obtenir une réaction chimique étrange. Son effet sur d'autres choses vivantes peut, dit-on, être encore plus singulier.

● Miroir Magique



Utilisez ce miroir pour échapper au Monde des Ténèbres et passer dans le Monde de la Lumière. Le portail ainsi créé peut aussi servir pour retourner dans le Monde des Ténèbres. Mais, attention. Si l'endroit où vous réapparaissez dans le Monde de la Lumière est un lieu dans lequel vous ne pouvez pas vous rendre normalement (comme l'intérieur d'un mur) vous serez obligé de retourner dans le Monde des Ténèbres. Notez que le Miroir, utilisé dans le donjon, vous renvoie à l'entrée. Il ne peut servir dans une maison ou une grotte.

● Marteau Magique



Utilisez ce marteau pour casser des tas et autres obstacles du terrain. Le Marteau Magique est également très efficace contre certains ennemis, mais il est plus valable de l'utiliser en combinaison avec une autre arme.

● Le Grappin

Cet appareil consiste en une longue chaîne munie d'un grappin à son extrémité. Lancez le grappin dans un arbre, un pot ou un trésor et servez-vous ensuite de la chaîne pour vous transporter à l'endroit où se trouve le grappin. Cela vous permet de franchir des trous et autres obstacles. Le grappin peut également servir d'arme.

● Pelle



Utilisez cet outil pour creuser des trous dans le sol. Vous ne pouvez pas fouiller toutes les surfaces. Cette pelle vous est indispensable pour découvrir la Flûte.



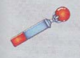
Flûte

La Flûte vous est remise par un jeune homme solitaire. Sa mélodie est merveilleuse quoiqu'un peu triste. Répondez toujours à la demande qui vous est faite lorsqu'elle vous est accordée. Si vous disposez de la Flûte, votre long et difficile voyage sera beaucoup plus facile.



Baguette de Glace

Cette baguette magique vous permet de lancer une explosion d'air sous-zéro et de congeler rapidement la plupart de vos ennemis. Les faibles seront détruits par cette arme et même les plus forts peuvent être transformés en solides blocs de glace.



Baguette de Feu

Cette baguette projette une boule de feu qui marque au fer rouge la plupart des ennemis. Certains d'entre eux sont spécialement vulnérables au feu, aussi utilisez la Baguette de feu avec circonspection. Elle peut aussi servir comme lanterne pour allumer les torches, mais à partir d'une certaine distance.

Canne de Somaria



Ce bâton mystique crée des blocs formés de puissance magique pure. Ils peuvent être jetés ou poussés sur l'ennemi pour l'endommager. (Les blocs de puissance se désintègrent une fois qu'ils ont touché un ennemi cinq fois). Un bloc magique frappé avec ce bâton se fracasse et ses fragments blessent les ennemis situés à proximité. Ce bâton vous est indispensable pour traverser le donjon du Rocher de la Tortue dans le Monde des Ténèbres.



Canne de Byrna

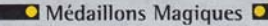


Le rayon émis par ce bâton vous entoure et vous met à l'abri de tout dommage. Appuyez de nouveau sur le Bouton Y pour désactiver la baguette. Notez que cet élément consomme du pouvoir magique en proportion de la durée de son utilisation.

Cape Magique



Votre personnage devient invisible lorsqu'il revêt cette Cape Magique. Caché de la vue de vos ennemis, vous pouvez les attaquer sans risques. La Cape est un objet utile mais elle consomme du Pouvoir magique lorsque vous la revêtez.



Médaillons Magiques

Médaillon des Flammes



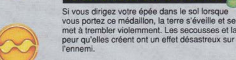
Seul le Héros portant l'Excalibur peut retrouver cette médaille. La magie de ce médaillon dispose autour de vous des forces explosives qui englou-tissent l'ennemi dans des flammes.

Médaillon d'Ether



Ce médaillon charge votre épée d'un rayon glacial qui gèle l'ennemi se trouvant à proximité. Il a le même effet que la Baguette de glace mais son effet s'étend sur tous les ennemis à l'écran.

Médaillon des Secousses





Si vous dirigez votre épée dans le sol lorsque vous portez ce médaillon, la terre s'éveille et se met à trembler violemment. Les secousses et la peur qu'elles créent ont un effet désastreux sur l'ennemi.

Tous les médaillons magiques consomment de la force magique, aussi gardez un œil sur votre Compteur Magique lors de leur utilisation.

10. Début de la Légende

Avec la connaissance que vous avez gagnée jusqu'à présent, vous êtes fin prêt pour commencer votre mission. Mais si vous avez encore des doutes, lisez ce message extrait du Livre de Mudora : il a été écrit pour le légendaire Héros d'Hyrule (que vous pouvez devenir).

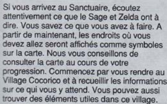


"Nous, les prophétesses de Hylia, nous connaissons l'avenir. Ecoutez attentivement...

"La légende commence chez vous, dans votre demeure. La voix de Zelda vient de vous éveiller. Suivez votre oncle qui se dirige en direction du Château. Sur le périmètre de celui-ci, se trouve une entrée souterraine. Vous aurez à la découvrir.



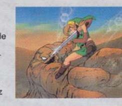
"En utilisant l'épée et le bouclier que vous avez reçus de votre oncle, vous pouvez parvenir à libérer Zelda. Ne négligez pas le boomerang caché dans le Château. Si vous vainquez les soldats et libérez Zelda de sa prison, vous pouvez vous échapper avec elle le long d'un passage secret et vous diriger vers un lieu magique appelé Sanctuaire.



Si vous arrivez au Sanctuaire, écoutez attentivement ce que le Sage et Zelda ont à dire. Vous savez ce que vous avez à faire. A partir de maintenant, les endroits où vous devez allez seront affichés comme symboles sur la carte. Nous vous conseillons de consulter la carte au cours de votre progression. Commencez par vous rendre au Village Cocorico et à recueillir les informations sur ce qui vous y attend. Vous pouvez aussi trouver des éléments utiles dans ce village.



Lorsque vous rencontrerez l'Ancien, il vous expliquera qu'il est impossible de retrouver Excalibur sans avoir récupéré les trois Pendentifs qui se trouvent dans le Palais de l'Est, le Palais du désert et la Tour d'Héra. Pour les obtenir, il vous faudra exterminer le Maître de chaque donjon. Ces donjons sont de véritables dédales regorgeant d'adversaires redoutables. Dans votre progression, consultez la carte régulièrement et restez toujours sur vos gardes. De plus, vous devez impérativement y retrouver l'Arc, le Gant de la Puissance et la Perle de Lune.





"Une fois les trois Pendentifs en votre possession, vous pourrez retrouver Excalibur qui repose dans les Bois Perdus. Dès que vous l'avez, dirigez-vous vers le Château d'Hyrule pour livrer combat à Agahnim le Sorcier.

"Agahnim aura recours à ses plus puissants sortilèges, mais il est possible de le vaincre à qui mesure pleinement la puissance d'Excalibur. Lorsque vous entrerez en possession de cette épée magique, rappelez-vous les conseils de l'Ancien. Mais c'est là que votre destin se brouille... A vous d'écrire le reste de la Légende !"





11. Rapide Présentation du Bestiaire d'Hyrule

La dernière partie de ce livret a pour but de vous présenter quelques-uns des adversaires que vous aurez à combattre dans cette aventure. Aussi redoutables qu'ils puissent paraître, ils ont tous des points faibles. Découvrez-les pour rendre vos attaques plus efficaces.

Le Chevalier Stalfos



Ce guerrier squelettique est posté dans le Palais de Glace. Et il semble revenir à la vie après chaque coup d'épée que vous lui donnez ! Vous aurez besoin d'une autre arme pour en terminer définitivement avec lui.

Le Soldat au Boulet

Agahnim contrôle tous les soldats du Château d'Hyrule, y compris ce combattant fort et adroit. Il garde la cellule de Zelda ainsi que d'autres parties importantes du Château et il attaque en faisant tourner son boulet à chaîne.

Gibdos

Cette momie menaçante est très puissante en réalité. Gibdos peut résister aux coups répétés de l'épée sans même être ralenti. Cependant, on dit qu'il ne peut résister au feu...



Geldman



Cet homme de sable vit sous les étendues mouvantes du désert. Il sort du sable pour sauter sur vous et vous frappe de manière imprévisible.



Hinox

Ce monstre super puissant est soupçonné d'habiter le Monde des Ténèbres. Quoiqu'il soit étonnamment fort, il ne peut résister aux bombes qu'il lance. Visez son œil et vous aurez trouvé son point faible.



Snap Dragon



Cette créature étrange est le fruit des expériences d'un alchimiste fou. Il utilise sa bouche dotée de dents gigantesques pour attraper en sautillant tout ce qui se trouve sur son passage.



Helmasaur

La tête dure et blindée de ce petit saurien peut facilement résister aux coups d'épée. Votre meilleure chance est de l'attaquer par derrière.

Wizzrobe



Les secrets de la magie permettent à ce sorcier d'apparaître et de disparaître tour à tour. Vous ne pouvez lui faire du mal que lorsqu'il est visible. Le Wizzrobe attaque en utilisant des rayons magiques d'énergie.

0292

FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.48.98.18.

0292

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention: Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.


Nintendo
BAN
DAI
DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO
IMPRIME AU JAPON